

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan film pendek pendek tentang Pernikahan Usia Muda dengan teknik *Continuity Editing*. Maka karya ini akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka yang digunakan antara lain Pengertian Pernikahan, Tujuan Pernikahan, Batasan Usia Dalam Pernikahan, Pengertian Pernikahan Usia Muda, Faktor-Faktor Pernikahan Usia Muda, Dampak Negatif Pernikahan Usia Muda, Pengertian Remaja, Pengertian Film, Film pendek, Genre Film Drama, Prinsip Kerja Membuat Film, *Angle Kamera*, *Type Of Shot*, Level dalam *Angle Kamera* Pengertian Audio, Tata pencahayaan/*lighting*, Pengertian Warna, Tipografi, Makna dari *Angle Kamera* dan Teknik *Continuity Editing*.

2.1 Pengertian Pernikahan

Menurut Soemiyati dalam situs <http://www.pengertianpakar.com/>, Pengertian Pernikahan atau Perkawinan ialah perjanjian perikatan antara seseorang laki-laki dan seorang wanita. Perjanjian dalam hal ini bukan sembarang perjanjian tapi perjanjian suci untuk membentuk keluarga antara seorang laki-laki dan seorang wanita. Suci di sini dilihat dari segi keagamaan dari suatu pernikahan.

Sedangkan menurut UU Perkawinan NO.1 Tahun 1974, perkawinan adalah suatu ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami istri dengan tujuan untuk membentuk keluarga (rumah tangga) yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa (<http://dilihatya.com/>).

2.2 Tujuan Pernikahan

Dalam situs <http://www.pengertianpakar.com/>, tujuan dari pernikahan adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Pernikahan Sakinah (tenang)

Salah satu dari tujuan pernikahan atau perkawinan adalah untuk memperoleh keluarga yang sakinah. Sakinah artinya tenang, dalam hal ini seseorang yang melangsungkan pernikahan berkeinginan memiliki keluarga yang tenang dan tentram. Dalam Tafsirnya Al-Alusi mengatakan bahwa sakinah adalah merasa cenderung kepada pasangan. Kecenderungan ini merupakan satu hal yang wajar karena seseorang pasti akan merasa cenderung terhadap dirinya.

Apabila kecenderungan ini disalurkan sesuai dengan aturan Islam maka yang tercapai adalah ketenangan dan ketentraman, karena makna lain dari sakinah adalah ketenangan. Ketenangan dan ketentraman ini yang menjadi salah satu dari tujuan pernikahan atau perkawinan. Karena pernikahan adalah sarana efektif untuk menjaga kesucian hati agar terhindar dari perzinahan.

2. Tujuan Pernikahan Mawadah dan Rahmah

Tujuan pernikahan yang selanjutnya adalah untuk memperoleh keluarga yang mawadah dan rahmah. Tujuan pernikahan Mawadah yaitu untuk memiliki keluarga yang di dalamnya terdapat rasa cinta, berkaitan dengan hal-hal yang bersifat jasmaniah. Tujuan pernikahan Rahmah yaitu untuk

memperoleh keluarga yang di dalamnya terdapat rasa kasih sayang, yakni yang berkaitan dengan hal-hal yang bersifat kerohanian.

Mengenai pengertian mawaddah menurut Imam Ibnu Katsir ialah al mahabbah (rasa cinta) sedangkan ar rahmah adalah ar-ra'fah (kasih sayang). Mawaddah adalah makna kinayah dari nikah yaitu jima' sebagai konsekuensi dilangsungkannya pernikahan. Sedangkan ar rahmah adalah makna kinayah dari keturunan yaitu terlahirnya keturunan dari hasil suatu pernikahan. Ada juga yang mengatakan bahwa mawaddah hanya berlaku bagi orang yang masih muda sedangkan untuk ar-rahmah bagi orang yang sudah tua.

2.3 Batasan Usia Dalam pernikahan

Nick Wolfinger dalam *situs* <http://health.liputan6.com/> mengungkapkan bahwa usia menikah sebaiknya tidak terlalu muda dan tua. Lebih baik akhir 20-an atau awal 30-an lebih baik menjalin kehidupan dengan seseorang. Karena di usia tersebut dinilai matang untuk saling memahami perbedaan sikap. Begitu juga dengan pilihan untuk bertanggung jawab. Dalam usia tersebut dinilai lebih cukup secara finansial. Dari segi reproduksi, usia tiga puluhan cenderung akan mengarah ke kehidupan yang lebih baik dan berhasil dalam pernikahan.

Dalam UU No. 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan, batas minimal usia nikah bagi perempuan 16 tahun dan bagi laki-laki 19 tahun (<http://www.hukumonline.com/>).

Sedangkan menurut BKKBN, menikah di usia ideal, diatas 20 tahun bagi wanita, di atas 25 tahun bagi laki-laki (<http://www.merdeka.com/>).

2.4 Pengertian Pernikahan Usia Muda

Pengertian pernikahan dini adalah sebuah bentuk ikatan/pernikahan yang salah satu atau kedua pasangan berusia di bawah 18 tahun atau sedang mengikuti pendidikan di sekolah menengah atas. Jadi sebuah pernikahan disebut pernikahan dini, jika kedua atau salah satu pasangan masuk berusia di bawah 18 tahun (masih berusia remaja).

Di dalam Undang-Undang Perkawinan terdapat beberapa pasal diantaranya pada pasal 1 menyatakan bahwa perkawinan adalah ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga atau rumah tangga yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa. Pada pasal 2 menyatakan bahwa Perkawinan adalah sah apabila dilakukan menurut hukum masing-masing agama dan kepercayaannya itu, dan tiap-tiap perkawinan dicatat menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku (<http://www.psychologymania.com/>).

2.5 Faktor-Faktor Pernikahan Usia Muda/Dini

Siti Yuli Astuty dalam skripsinya yang berjudul Faktor-faktor yang Menyebabkan Terjadinya Perkawinan Usia Muda Dikalangan Remaja di Desa Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang, pernikahan usia muda dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut:

1. Faktor-faktor pendorong terjadinya perkawinan pada usia muda di lokasi penelitian ini antara lain : faktor ekonomi, faktor keluarga, faktor pendidikan, faktor kemauan sendiri, dan faktor adat setempat. Faktor ekonomi, keluarga yang masih hidup dalam keadaan sosial ekonominya

rendah/belum bisa mencukupi kebutuhan hidup sehari-hari. Faktor pendidikan, karena rendahnya tingkat pendidikan maupun pengetahuan orang tua, anak, akan pentingnya pendidikan. Faktor keluarga yaitu orang tua mempersiapkan atau mencari jodoh untuk anaknya. Faktor kemauan sendiri, karena pergaulan bebas sehingga mereka melakukan pernikahan. faktor adat yang menyebabkan terjadinya pernikahan usia muda karena ketakutan orang tua terhadap gunjingan dari tetangga dekat. Apabila anak perempuan belum takut anaknya dikatakan perawan tua.

2. Remaja yang memutuskan untuk menikah di usia muda pada umumnya beranggapan bahwa pendidikan bagi mereka adalah formalitas, sehingga mereka lebih mementingkan untuk berumahtangga daripada melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Bahkan kebanyakan dari remaja yang menikah di usia muda rela meninggalkan bangku sekolah.

2.6 Dampak Negatif dari Pernikahan Usia Muda

Menurut Pelaksana Harian Kepala Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) Kalimantan Timur Yenrizal Makmur dalam situs <http://www.beritasatu.com/>, dampak negatif pernikahan usia muda di antaranya rentan terhadap perceraian, kurangnya tanggung jawab, dan bagi perempuan berisiko tinggi terhadap kematian saat melahirkan. Selain itu, katanya, dampak psikologis mereka yang menikah pada usia muda atau di bawah 20 tahun, secara mental belum siap menghadapi perubahan pada saat kehamilan.

Persoalan lainnya adanya perubahan peran, yakni belum siap menjalankan peran sebagai ibu dan menghadapi masalah rumah tangga yang seringkali melanda kalangan keluarga yang baru menikah.

Pernikahan di usia muda juga berdampak buruk bila ditinjau dari sisi sosial, yaitu mengurangi harmonisasi keluarga serta meningkatnya kasus perceraian. Hal ini disebabkan emosi yang masih labil, gejolak darah muda, dan cara pola pikir yang belum matang. Di samping ego yang tinggi dan kurangnya tanggung jawab dalam kehidupan rumah tangga sebagai suami-istri.

2.7 Pengertian Remaja

pengertian remaja menurut Zakiah Darajat dalam situs <http://www.belajarpsikologi.com> adalah masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang.

Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 - 15 tahun = masa remaja awal, 15 - 18 tahun = masa remaja pertengahan, dan 18 - 21 tahun = masa remaja akhir.

2.8 Pengertian Film

Undang-undang Nomor 33 tahun 2009 tentang Perfilman pada bab 1 Pasal 1 (Nawiroh Vera, 2014: 91) menyebutkan yang dimaksud dengan film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang

dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Film merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar dimana-mana, khalayaknya heterogen dan anonim, dan menimbulkan efek tertentu

2.9 Prinsip Kerja Membuat Film

Menurut M. Bayu Widagdo (2007: 53) Prinsip kerja membuat film adalah sebagai berikut:

1. Prinsip Penggunaan Bahasa Film

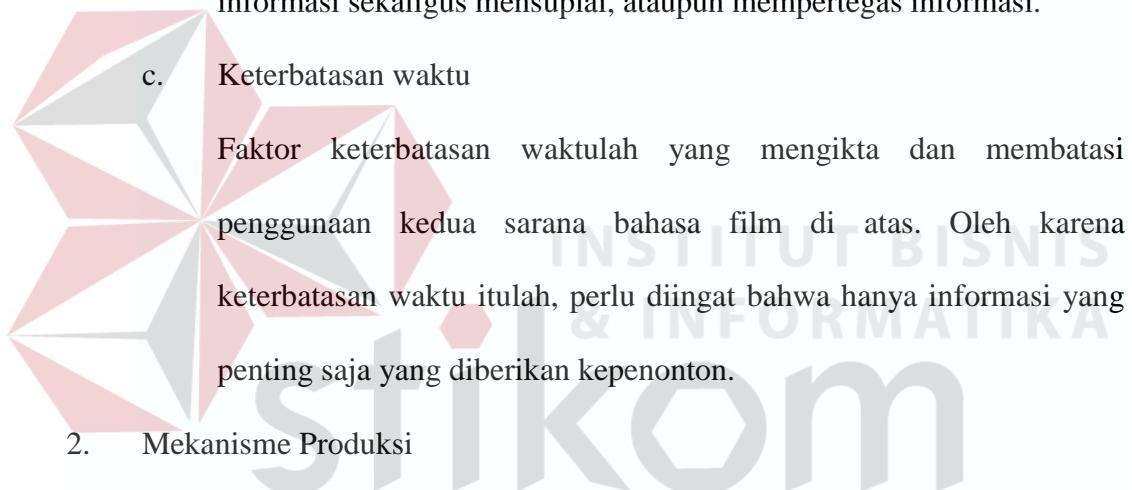
Komunikasi yang tercipta melalui media film hanya berjalan satu arah yakni kepada komunikan atau penonton. Untuk menyampaikan amanat film tersebut, dibutuhkan suatu media. Oleh karena itu, terdapat 3 faktor utama yang mendasari bahasa film, yaitu:

a. Gambar/Visual

Gambar dalam karya film berfungsi sebagai sarana utama. Oleh karena itu, andalkan terlebih dahulu kemampuan penyampaian melalui media gambar tersebut untuk menanamkan informasi. Gambar menjadi daya tarik tersendiri di luar alur cerita. Tak mustahil bila pemain yang bagus lebih bisa mempertajam atau menarik perhatian penonton, di samping set, properti, dan tata cahaya yang memesona sebagai pendukung suasana/*mood*.

b. Suara/*Audio*

Keberadaan suara berfungsi sebagai sarana penunjang untuk memperkuat atau mempertegas informasi yang hendak disampaikan melalui bahasa gambar. Hal tersebut dikarenakan sarana gambar belum mampu menjelaskan atau kurang efektif dan efisien, selain juga kurang realistik. *Sound effect* dan ilustrasi musik akan sangat berguna untuk menciptakan mood atau suasana kejiwaan, memperkuat informasi sekaligus mensuplai, ataupun mempertegas informasi.

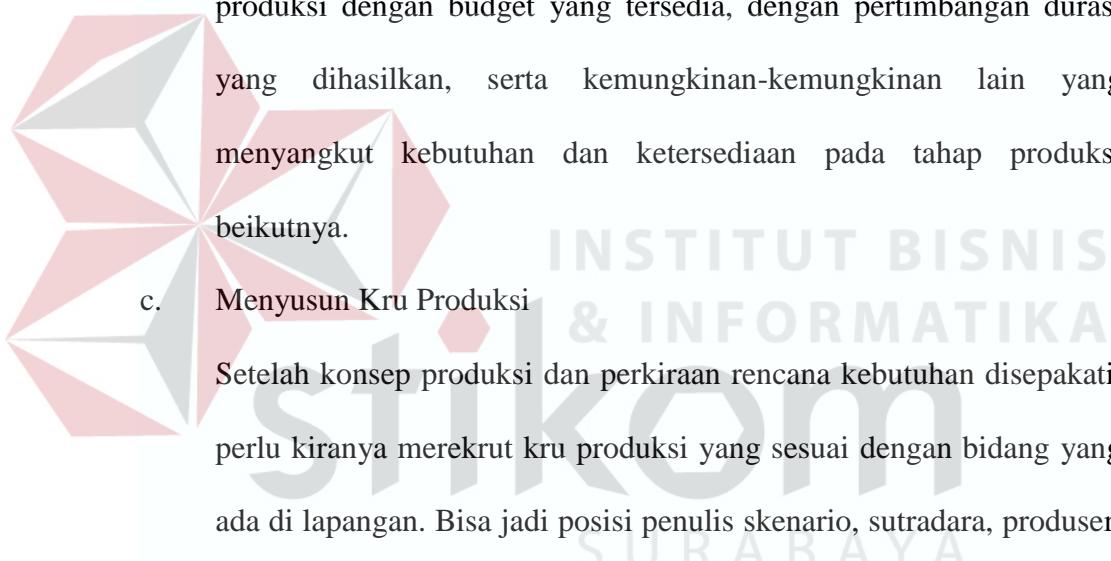


2. Mekanisme Produksi

Mekanisme produksi di sini adalah tahap-tahap yang biasa dilalui dalam proses produksi film dan disesuaikan dengan produksi film indie yang diadaptasi dari penggarapan film layar lebar berdurasi panjang.

a. Mengolah Ide Cerita

hal pertama yang perlu dilakukan adalah mengolah ide cerita menjadi sebuah skenario dengan beberapa tahap yang biasa dilalui agar arahnya jelas, tidak melenceng jauh dari ide dasar, dan agar kerangka ceritanya terkunci.



b. Skenario *Draft* Awal

Dalam hal ini adalah mengolah kembali skenario *draft* awal yang disetujui produser untuk kemudian dikembangkan ataupun disusutkan guna mendapatkan draft final skenario. Hal tersebut bisa dilakukan melalui beberapa kali *briefing* pra produksi *triangle system*, yakni produser, sutradara, dan penulis skenario. Salah satu tujuan pembicaraan draft final skenario adalah untuk menyesuaikan konsep produksi dengan budget yang tersedia, dengan pertimbangan durasi yang dihasilkan, serta kemungkinan-kemungkinan lain yang menyangkut kebutuhan dan ketersediaan pada tahap produksi beikutnya.

c. Menyusun Kru Produksi

Setelah konsep produksi dan perkiraan rencana kebutuhan disepakati, perlu kiranya merekrut kru produksi yang sesuai dengan bidang yang ada di lapangan. Bisa jadi posisi penulis skenario, sutradara, produser, sekaligus kameraman, dirangkap oleh satu orang saja.

d. Melengkapi Formulir Produksi

setelah mendapatkan kru yang solid, diadakan rapat produksi bersama untuk melengkapi formulir dan berbagai catatan produksi guna menghasilkan pedoman produksi secara lengkap sebagai petunjuk pelaksanaan di lapangan.

e. *Casting* Pemeran

untuk memerankan tokoh yang digambarkan dalam skenario, dibutuhkan casting pemeran. Tahap casting sebenarnya tidak mudah. Jangan sampai memilih teman sebagai pemeran utama tanpa memiliki bekal seni akting. Ada beberapa pertimbangan yang harus dipikirkan, antara lain pembawaan naskah, akting, ataupun postur tubuh yang sesuai dengan tuntutan skenario dan sutradara.

f. *Reading* dan *Rehearsal Talent*

Setelah mendapatkan *talent* yang sesuai dengan *cast* yang dibutuhkan dalam skenario, langkah selanjutnya adalah memantapkan karakter pemeran tokoh dalam cerita. Biasanya, tahap itu disebut *reading* dan *rehearsal talent*. Pada tahap *reading*, *talent* dituntut bisa membawakan dialog dalam skenario dengan pas, meliputi dialek, pemahaman karakter yang diaminkan, mimik wajah, dan sebagainya. Sementara dalam *rehearsal*, *talent* harus menguasai *blocking* sesuai permintaan sutradara. Jika memungkinkan, *talent* bisa berlatih di lokasi yang akan digunakan dalam proses pengambilan gambar. Jika perlu, *talent* yang telah terpilih dikaratin dalam satu tempat khusus untuk beradaptasi antara satu sama lain dan terfokus pada film yang akan mereka bintangi.

g. Menentukan Lokasi

Departemen Penyutradaraan, dibantu oleh departemen produksi mencari lokasi yang sesuai dengan *location on script*. Boleh jadi

digunakan *still* fotografi untuk mendapatkan beberapa gambar lokasi yang akan ditetapkan sebagai lokasi pengambilan gambar sebagai bahan pertimbangan bagi sutradara. Pertimbangan sutradara mengenai lokasi tidaklah ringan karena lokasi harus terjangkau, tersedia sumber energi, baik listrik maupun logistik, terlebih lagi konsumsi, dan juga akomodasi yang memadai untuk setiap kru pelaksana produksi.

h. Penyiapan Perangkat Produksi

Jangan lupa untuk selalu mengecek segala perangkat produksi serta kelayakan pemakaian kualitas dan kapasitas kerja supaya proses produksi yang dijadwalkan tidak terhambat.

i. *Briefing* Produksi

Briefing Produksi juga merupakan tahap yang penting agar produksi terlaksana sesuai mekanisme dan prosedur kerja yang diinginkan. Selain itu, *Briefing* Produksi merupakan langkah bagi setiap kru yang tergabung dalam pelaksana produksi untuk beradaptasi. Agar pemahaman cara kerja masing-masing, wewenang, dan batas kerjanya tidak tumpang tindih, pengaturan hendaknya disesuaikan dengan instruksi sutradara sebagai pemimpin produksi di lapangan.

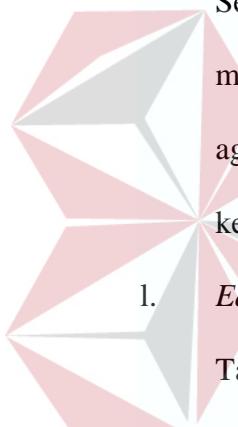
j. *Shooting*

Setelah semua persiapan produksi dilakukan dengan tertib, langkah berikutnya adalah tahap produksi, yaitu *shooting*. Bisa dikatakan bahwa 70% proses produksi dihabiskan untuk tahap pra produksi. Pematangan konsep produksi pada tahap pra produksi memungkinkan

pelaksanaan produksi tak banyak membuang waktu untuk membicarakan dari mana kamera merekam gambar, apa saja yang dilakukan *talent* saat itu, atau bahkan terlupakanya properti produksi yang harusnya ada. Dengan kata lain, pelaksanaan *shooting* hanya tinggal melakukan apa yang telah direncanakan secara matang pada tahap pra produksi.

k. Evaluasi Kerja Produksi

Setelah selesai melakukan pengambilan gambar, usahakan untuk melakukan evaluasi kerja produksi setiap hari. Hal tersebut bertujuan agar kesalahan dan kendala produksi pada hari tersebut tak terulang kembali pada hari berikutnya.



Tahap berikutnya adalah tahap terakhir atau *editing*. Hal yang dilakukan bukanlah sekedar memilih gambar dan menggabungkannya saja, tetapi lebih dari itu. Pemberian sentuhan seni juga perlu dilakukan, seperti memberi *visual effect* atau *sound effect* yang mendukung jalannya cerita.

m. Penayangan film perdana

Proses *editing* memang merupakan akhir dari proses produksi. Namun, Prosesnya tak berhenti sampai di situ saja. Pemasaran karya film baru saja dimulai. Pertama kali, diadakan *premiere* atau *launching* penayangan film perdana. Dari situlah karya film siap untuk diputar dan dipertontonkan kepada masyarakat umum.

2.10 Film Pendek

Film pendek pada hakikatnya bukanlah sebuah reduksi dari film cerita panjang, ataupun sekedar wahana pelatihan belaka. Film pendek memiliki karakteristiknya sendiri yang berbeda dengan film cerita panjang, bukan lebih sempit dalam pemaknaan, atau bukan lebih mudah. Sebagai analogi, dalam dunia sastra, seorang penulis cerpen yang baik belum tentu dapat menulis cerpen dengan baik; begitu juga sebaliknya, seorang penulis novel, belum tentu dapat memahami cara penuturan simpleks dari sebuah cerpen. Sebagai sebuah media ekspresi, film pendek selalu termarjinalisasi dari sudut pandang pemirsanya karena tidak mendapatkan media distribusi dan eksibisi yang pantas seperti yang didapatkan cerpen di dunia sastra.

Secara teknis, film pendek merupakan film-film yang memiliki durasi dibawah 50 menit. Meskipun banyak batasan lain yang muncul dari berbagai pihak lain di dunia, akan tetapi batasan teknis ini lebih banyak dipegang secara konvensi. Mengenai cara berturnya, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya, sehingga bentuknya menjadi sangat bervariasi. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Yang menjadi menarik justru ketika variasi-variasi tersebut menciptakan cara pandang-cara pandang baru tentang bentuk film secara umum dan kemudian berhasil memberikan banyak sekali kontribusi bagi perkembangan sinema (<http://www.filmpelajar.com/>).

2.11 Genre Film Drama

Menurut Teguh Trianton (2013: 30) genre film drama adalah film yang menyuguhkan adegan-adegan yang menonjolkan sisi *human interest* atau rasa kemanusiaan. Tujuannya adalah menyentuh perasaan simpati dan empati penonton sehingga meresapi kejadian yang menimpa tokohnya.

Sedangkan menurut M. Bayu Widagdo (2007: 26) genre film drama adalah genre yang populer di kalangan masyarakat penonton film. Faktor perasaan dan realitas kehidupan nyata ditawarkan dengan senjata simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan.

2.12 Angle Kamera

Menurut Harun Misbach Yusa Biran (1987: 4) sebuah film terbentuk dari sekian banyak shot. Tiap shot membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, bagi tata set dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita.

Pemilihan *angle* kamera yang seksama akan bisa mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita. Pemilihan sudut pandang kamera secara serabutan bisa merusak atau membingungkan penonton dengan pelukisan adegan sedemikian rupa hingga maknanya sulit dipahami. Sebab itu, memilih *angle* kamera merupakan faktor yang amat penting dalam membangun sebuah gambar dari interes yang berkesinambungan. Macam-macam *angle* kamera dikelompokkan sebagai berikut:

1. *Angle* Kamera Objektif

Kamera objektif melakukan penembakan dari garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang. Juru kamera dan sutradara seringkali dalam menata kamera objektifnya menggunakan titik pandang penonton.

2. *Angle* Kamera Subjektif

Kamera subjektif membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya. Penonton ditempatkan di dalam film, baik dia sendiri sebagai peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya.

3. *Angle* Kamera *Point of View*

Angle kamera *point of view* atau yang diringkas P.O.V, merekam adegan dari titik pandangan pemain tertentu. *Point of view* adalah sedekat shot objektif dalam kemampuan meng-approach sebuah shot subjektif dan tetap objektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subjektif yang titik pandangannya digunakan hingga penonton mendapat kesan berdiri berada pipi dengan pemain yang berada di luar layar. Penonton tidak melihat kejadian melalui mata pemain, sebagaimana pada shot subjektif di mana kamera bertukar tempat dengan pemain film. Dia menyaksikan kejadian dari titik pandangan pemain, seperti berdiri tepat di tempat pemain tersebut. Jadi

angle kamera tetap objektif, karena pengamat yang tak nampak itu terlibat action.

2.13 *Type Of Shot*

Menurut M. Bayu Widagdo (2007: 53) *type of shot* atau tipe-tipe pengambilan gambar terbagi menjadi beberapa macam sebagai berikut:

1. *Big Close Up* atau *Extreme Close Up*

Ukuran *Close Up* dengan framing lebih memusat/detail pada salah satu bagian tubuh atau aksi yang mendukung informasi dalam jalinan alur cerita disebut *Big Close Up*.



Gambar 2.1 *Big Close Up* atau *Extreme Close Up*

Sumber : <http://www.shaviro.com/Classes/FilmIntro/EyeExtreme.jpg>

2. *Close Up*

Close Up adalah framing pengambilan gambar, di mana kamera berada dekat atau terlihat dekat dengan subjek sehingga gambar yang dihasilkan atau gambar subjek memenuhi ruang *frame*. *Close Up* juga disebut *Close Shot*.



Gambar 2.2 *Close Up Shot*

Sumber : <http://www.doblu.com/>

3. *Medium Close Up*

Medium Close Up adalah pengambilan gambar dengan komposisi *framing* subjek lebih jauh dari *close up*, tetapi lebih dekat dari *medium shot*. Untuk metode pengambilan gambar tersebut harap diperhatikan sendi subjek.



Gambar 2.3 *Medium Close Up Shot*

Sumber : <http://www.zerodegrees101.wordpress.com/>

4. *Medium shot*

Secara sederhana, medium shot merekam gambar subjek kurang lebih setengah badan. Pada pengambilan gambar dengan *medium shot* biasanya digunakan kombinasi dengan *follow shot* terhadap subjek bergerak. Hal itu dimaksudkan untuk memperlihatkan detail subjek dan sedikit memberi ruang pandang subjek.



GAMBAR 2.4 *Medium Shot*

Sumber : <https://derekmeetsworld.files.wordpress.com/>

5. *Medium Full Shot (Knee shot)*

Disebut *Knee shot* karena memberi batasan *framing* tokoh sampai kira-kira $\frac{3}{4}$ ukuran tubuh. Pengambilan gambar semacam ini memungkinkan penonton untuk mendapatkan informasi sambungan peristiwa dari aksi tokoh tersebut. Misalnya, setelah berdiri sang tokoh membungkuk untuk mengambil suatu benda di bawah kaki tersebut. Informasi itu saja tidak diperoleh penonton hanya dari *medium shot* saja



Gambar 2.5 *Medium Full Shot*

Sumber : <https://thefilmprof.files.wordpress.com/>

6. *Full Shot*

Full Shot memungkinkan pengambilan gambar dilakukan pada subjek secara utuh dari kepala hingga kakinya. Secara teknis, batasan atas diberi sedikit ruang untuk *head room*.



Gambar 2.6 *Full Shot*

Sumber : <https://http://jyoseph.co/>

7. *Medium Long Shot*

Framing camera dengan mengikutsertakan *setting* sebagai pendukung suasana diperlukan karena ada kesinambungan cerita dan aksi tokoh dengan *setting* tersebut.



Gambar 2.7 *Medium Long Shot*

Sumber : <https://jonathanvinje.files.wordpress.com/>

8. *Long Shot*

Long Shot merupakan *type of shot* dengan ukuran *framing* di antara *medium long shot* dan *extreme long shot*. Dengan kata lain, luas pandangnya lebih lebar dibandingkan *medium long shot* dan lebih sempit dibandingkan *extreme long shot*.



Gambar 2.8 *Long Shot*

Sumber : <https://08morrisj.files.wordpress.com/>

9. *Extreme Long Shot*

Pengambilan gambar dengan metode *Extreme Long Shot* yang hampir tak terlihat membuat artis tampak berada di kejauhan. Di sini, *setting* ruang ikut berperan. Objek gambar terdiri dari artis dan interaksinya dengan ruang, yang sekaligus mempertegas atau membantu imajinasi ruang cerita dan peristiwa pada penonton.



Gambar 2.9 *Extreme Long Shot*

Sumber : <https://ardfilmjournal.files.wordpress.com/>

2.14 Level dalam *Angle* Kamera

Menurut M. Bayu Widagdo (2007: 58) *Angle* kamera diterjemahkan sebagai teknis pengambilan gambar dari sudut pandang tertentu untuk mengekspos adegan. Menentukan *camera angle* tidaklah semudah menata interior ruangan. Lebih dari itu, penentuan *angle* memerlukan gambaran kemungkinan dan efek tampilan gambar yang dihasilkan menggunakan peta ruang produksi tampak atas atau biasa disebut *floor plan*. Di dalamnya termasuk juga penentuan arah *blocking* dan seberapa tinggi derajat pergerakan kamera. Selanjutnya adalah menetapkan letak tata lampu pendukung adegan, yang disesuaikan pula dengan konstruksi set artistik dan *blocking artist*. Berikut pembahasan *camera angle* yang dikelompokkan dalam level ketinggian yang sama.

1. *High Angle, Top Angle, Bird Eye View*

High angle adalah merekam gambar dari sudut atas objek sehingga objek terlihat terekspose dari bagian atas. Demikian halnya dengan *Bird Eye View*. Namun, perbedaan sederhana dari kedua teknik pengambilan gambar dari *angle* atas tersebut terletak pada *point of view camera*. Hasil *high angle* lebih sederhana dibandingkan *bird eye view* meskipun teknis *bird eye view* terlihat lebih dramatis dan berkesan dinamis, seperti penglihatan seekor burung dari atas. Sementara *top angle* merupakan teknik pengambilan gambar secara tepat dari sudut atas subjek, seperti peta. Hasil gambar lebih dramatis dan menimbulkan misteri karena hanya gerak-gerik subjek saja yang nampak.



Gambar 2.10 *High Angle*

Sumber : <https://i.ytimg.com/vi/7hDqIJ0ar2M/maxresdefault.jpg>



Gambar 2.11 *Top Angle*

Sumber : <http://teguh212.weblog.esaunggul.ac.id/>



Gambar 2.12 *Bird Eye View*

Sumber : https://i.vimeocdn.com/video/314158416_640.jpg

2. *Low Angle, Frog Eye Level*

Kebalikan dari *high angle* yang mengambil gambar dari sudut atas, *low angle* mengambil gambar dari sudut bawah. Sama seperti *high angle* dan *eye level*, *low angle* hanya sebagai patokan penempatan kamera dengan level ketinggian peletakkan dalam pengambilan gambar. Dalam *level low*

angle terdapat pula istilah baru seperti *frog eye level*, di mana letak kamera berada kurang lebih di bawah paha.



Gambar 2.13 *Low Angle*

(Sumber : <http://parallax-view.org/>)



Gambar 2.14 *Frog Eye Level*

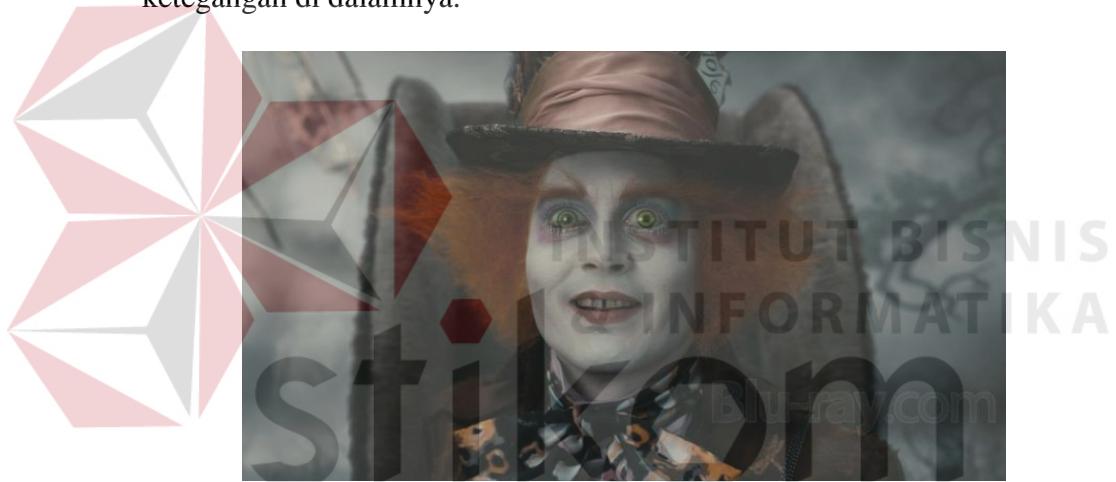
Sumber : <http://www.kelasfotografi.com/>

3. *Eye Level*

Eye level dipahami sebagai standar pengambilan gambar dengan ketinggian relatif sedang, kurang lebih sejajar dengan tinggi badan kita. Dengan begitu

gambar yang dihasilkan terlihat datar dan cenderung monoton bila dieksekusi tanpa variasi lain.

Banyak juga sutradara yang menemukan variasi atau kekhasan sendiri saat mengeksekusi gambar *eye level*. Contohnya adalah pengambilan gambar menggunakan *eye level*, tetapi sedikit miring dengan derajat tertentu untuk memberikan kesan dinamis. Ada juga yang dikombinasikan dengan *tripod transition* sehingga gambar terkesan lebih imajinatif dan ditemukan unsur ketegangan di dalamnya.



Gambar 2.15 *Eye Level*

Sumber : <https://donttouchmyswagger.files.wordpress.com/>

4. *Over Shoulder*

Mengambil adegan dialog dari sudut belakang/punggung, bahu salah satu subjek sinematik disebut juga *over shoulder*. *Shot* ini menjadi alternatif pengambilan gambar *two shot* subjek yang sedang berdialog. Langkah pengambilan gambar adegan dialog tidak terkesan terlalu frontal sehingga seperti reportase.



Gambar 2.16 *Over Shoulder Shot*

Sumber : <https://katie-maitaylor-as-ms.blogspot.com/>

5. *Walking Shot dan Fast Road Effect*

Konsep pengambilan gambar dengan *walking shot* sebenarnya mudah saja.

Walking shot dianggap sebagai terjemahan dari *follow shot*, yakni mengikuti langkah *talent* saat berakting. Namun *walking shot* lebih menitikberatkan perhatian pada gerak kaki sehingga gambar yang dihasilkan lebih menegangkan atau mengesankan atau mengesankan ketergesaan.

Konsep *fast road effect* masih sama dengan *walking shot*, tetapi pergerakan kamera saat mengikuti objek lebih cepat lagi. Hasil jadinya memunculkan efek khusus pada gambar bagian belakang objek, yang biasanya, memunculkan efek khusus pada gambar bagian belakang objek, yang biasanya tampak blur atau tidak fokus dan seolah berjalan cepat sekali. Contoh adalah pengambilan gambar balapan mobil di mana kamera mengikuti jalannya satu mobil.

6. Artificial Shot

Artificial shot dimaksudkan untuk lebih memperindah *shot* sehingga lebih bernuansa seni. *Artificial shot* biasanya digunakan untuk mengambil adegan di alam terbuka, misalnya hutan. Pemberian aksen dedaunan atau rumput di depan lensa atau dikombinasi dengan *traveling shot* mengesankan gambar terlihat dinamis.



Gambar 2.17 *Artificial Shot*

Sumber : <http://teguh212.weblog.esaunggul.ac.id/>

7. Reflection Shot

Seorang aktris duduk atau berdiri di depan cermin sambil melakukan aktingnya, tetapi *angle* pengambilan gambar mengarah pada cermin dengan bayangan diri aktris tersebut. Itulah pemahaman sederhana dari *reflection shot*. Hal yang perlu diperhatikan adalah bayangan kamera dan kru lain yang berada di belakang aktirs yang mungkin tampak selain itu, perhatikan juga lintasan gerak kamera bila melakukan *camera movement*.



Gambar 2.18 *Reflection Shot*

Sumber : <https://brantleypalmer.files.wordpress.com/>

8. *Tripod Transition*

Tripod transition bisa diartikan sebagai pergerakan *camera on tripod* dengan *framing* yang terbatas, tetapi meliputi area yang luas, lebih luas dari *framing* lensa, sehingga kamera secara aktif mencari kedudukan *talent*. Itu dilakukan dengan *panning* atau *tilting* yang cepat dan langsung mengarah pada *talent* yang dimaksud.

9. *Back Light Shot*

Back light shot adalah pengambilan gambar yang dilakukan dengan posisi kamera berhadapan secara frontal dengan sumber cahaya di depannya sehingga memungkinkan terekamnya *siluet talent* yang ada di antara kamera dan sumber cahaya. Jika ingin mendapatkan gambar talent yang tidak *siluet*, tambahkan reflektor ke arah talent.



Gambar 2.19 *Back Light Shot*

Sumber : <http://www.reelseo.com>[

10. *Door Frame Shot*

Door frame shot merupakan cara pengambilan gambar untuk mendapatkan *footage*. Gambar diambil dari arah luar pintu yang agak terbuka. Gambar tersebut bisa memperkuat adegan atau mengantisipasi monotonnya gambar dalam *editing*, misalnya, adegan yang terjadi adalah perang mulut di dalam rumah. Kadang, hasil gambar *door frame shot* membawa imajinasi penonton ke arah peristiwa tersebut, atau juga misteri di dalam rumah. Tentunya, ada dukungan suara yang cukup informatif terhadap cerita.



Gambar 2.20 *Door Frame Shot*

Sumber : <http://pratama-product.blogspot.co.id/>

11. *One Shot, Two Shot, Group Shot*

One Shot adalah pengambilan gambar dengan objek gambar hanya seorang *talent* saja. Sementara *two shot* adalah pengambilan gambar dengan objek 2 orang *talent*. Sementara itu, disebut *group shot* jika kamera merekam objek gambar yang terdiri dari sekelompok orang.



Gambar 2.21 *One Shot*

Sumber : <http://screenrant.com/>



Gambar 2.22 *Two Shot*

Sumber : <https://filmenglish.files.wordpress.com>



Gambar 2.23 *Group Shot*

Sumber : <http://www.dailymail.co.uk/>

2.15 Pergerakan Kamera

Menurut M. Bayu Widagdo (2007: 68) Pergerakan kamera adalah istilah untuk memudahkan komunikasi dengan operator kamera, yakni istilah menyebut arah gerak kamera yang dimaksudkan. Disebut pergerakan kamera karena posisi

perangkat kamera yang berubah dalam proses pengambilan gambar. Ada beberapa istilah pergerakan kamera, antara lain sebagai berikut:

1. *Panning*

Disebut *panning*, karena kamera bergerak menyamping secara mendatar horizontal, baik ke kiri maupun ke kanan. Dikatakan *pan right* jika pergerakannya menyamping ke kanan, dan *pan left* jika bergerak menyamping ke kiri.

2. *Tilting*

Gerakan kamera secara vertikal, baik ke atas atau ke bawah, disebut juga *tilting*. Secara prinsip, *tilting* masih sama dengan *panning*, yakni posisi kamera berada di atas tripodnya. Disebut *tilt up* jika kamera bergerak vertikal ke atas, sedang *tilt down* jika kamera bergerak ke bawah.

3. *Tracking*

Gerakan *tracking* kamera biasanya menggunakan alat yang disebut *dolly* (sebuah alat yang digunakan sebagai penyangga tripod camera dan bergerak di atas rel) atau bisa dengan *hand held candid camera* (kamera yang dipanggul). Bisa juga dilakukan dengan bantuan *stabilizer (steadycam)*. Ada 2 istilah dalam *tracking* kamera, *track in* dan *track out*. Disebut *track in* jika gerakan kamera menarik ke belakang, dan *track out* jika kamera bergerak mendekati objek perekaman manusia.

4. *Crane*

Crane adalah gerakan kamera meninggi atau merendah dari dasar pijakan objek. Gerakan itu akan membantu pergerakan kamera secara optimal yang

tak mungkin dilakukan oleh kamera operator dengan *hand held*, *dolly*, maupun *jimmy jip*.

5. *Following*

Secara prinsip, *following* hampir sama dengan *tracking*. Namun pada praktiknya, pergerakan kamera pada *following* lebih *moveable*. Artinya, kamera bergerak secara aktif mengikuti ke mana pun *talent* bergerak.

2.16 Pengertian Audio

Dalam situs <http://www.pengertianku.net/> *audio* adalah suara atau bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda, agar dapat tertangkap oleh telinga manusia getaran tersebut harus kuat minimal 20 kali/detik. Suara yaitu suatu getaran yang dihasilkan oleh gesekan, pantulan dan lain-lain, antara benda-benda. Sedangkan gelombang yaitu suatu getaran yang terdiri dari amplitudo dan juga waktu. suara dibangun oleh periode, apabila tidak berarti itu bukanlah Suara.

Terdapat berbagai macam audio yang dikelompok berdasarkan media ataupun perangkat yang sering digunakan, diantaranya:

1. *Audio Streaming* adalah suatu istilah yang dipakai untuk mendengarkan siaran langsung atau *live* melalui jaringan internet. Seperti contohnya: Winamp (MP3), Real Audio (RAM) dan juga Liquid Radio.
2. Pengertian audio visual adalah suatu istilah yang digunakan untuk seperangkat soundsystem yang dilengkapi dengan tampilan gambar, biasanya dipakai untuk presentasi.

3. *Audio Modem Riser* (AMR) adalah suatu istilah yang dipakai untuk sebuah kartu plug-in untuk motherboard intel yang memuat sirkuit audio ataupun Modem.

Selain itu, ada juga format atau ekstensi audio yang dapat ditemui sehari-hari, tapi yang umumnya dikenal oleh masyarakat antara lain :

1. MP3 adalah (MPEG, *Audio Layer 3*) suatu format audio yang dikembangkan oleh Fraunhoper Institute dengan memiliki bitrate 128 kbps.

Dalam waktu yang singkat MP3 menjadi format paling populer dalam dunia musik digital, sebab ukuran filenya yang kecil dan juga kualitasnya tidak kalah dengan CD Audio.

2. WAV adalah suatu format audio yang merupakan standar suara dari de-facto di Windows. Awalnya format jenis ini dijadikan jembatan untuk penghubung file yang akan dikonversi ke format yang lainnya. Tetapi seiring berkembangnya zaman, banyak para pengguna yang melewati tahap ini, pengguna dapat mengkonversi file secara langsung ke format yang diinginkannya. Format ini jarang sekali dipakai sebab ukuran filenya yang lumayan agak besar.

3. AAC (*Advanced Audio Coding*) adalah suatu format audio yang menjadi standar untuk MPEG (Motion Picture Experts Group). Sejak standar MPEG-2 diberlakukan pada tahun 1997, *sample rate* yang ditawarkan sampai dengan 96 KHz atau 2 (dua) kali *sample rate* MP3 (MPEG, *Audio Layer 3*). Kualitas format audio dengan ini cukup baik sekali, bahkan pada *bitrate* yang paling rendah sekalipun. Salah satu pengguna format audio ini

ialah iTunes, toko musik online besutan Apple dan juga piranti atau perangkat pendukung terkemuka untuk format audio ini juga berasal dari produknya Apple yaitu Ipod.

4. WMA (*Windows Media Audio*) adalah suatu format audio yang ditawarkan oleh perusahaan teknologi terbesar di dunia yaitu Microsoft *Corporation*. Format audio yang satu ini sangat disukai oleh vendor musik *online* sebab dukungannya terhadap DRM (Digital Right Management) yaitu suatu fitur yang dipakai untuk mencegah pembajakan musik. Selain itu, menurut isu atau gosip yang beredar format audio ini memiliki kualitas yang lebih baik dari pada formaat AAC maupun MP3.
5. Ogg Vorbis adalah satu-satunya format audio yang garatis atau terbuka untuk umum. Kelebihannya ialah terletak pada kualitas audio yang tinggi walaupun pada bitrate rendah sekalipun.
6. Real Audio adalah suatu format audio yang sering ditemui pada *bitrate* rendah. Format jenis ini dikembangkan oleh Real Networks, digunakan untuk layanan streaming audio pada bitrate 128 kbps atau lebih dengan memakai standar AAC MPEG-4.
7. MIDI adalah suatu format audio yang biasanya digunakan untuk *ringtone* pada *handphone*, sebab ukuran filenya yang kecil tapi sayangnya format audio ini hanya cocok untuk suara yang dihasilkan oleh *synthesizer*.

2.17 Pencahayaan atau Tata Lampu (*Lighting*)

Menurut Teguh Trianton (2013: 72) *Lighting* adalah tata lampu dalam film.

Ada dua cahaya yang dipakai dalam produksi yaitu *natural light* atau pencahayaan alami. Misalnya dari sinar matahari dan cahaya bulan di malam hari. Dan *artificial light* yaitu cahaya buatan misalnya lampu jalan, lampu kendaraan, api unggun, lampu kamera atau lampu yang disediakan secara khusus untuk mendukung pembuatan film. Teknik pencahayaan ini dibedakan menjadi empat model, yaitu:

1. Pencahayaan depan atau *front lighting*, akan menghasilkan pancaran cahaya yang merata dan tampak natural atau alami.
2. Cahaya samping atau *side lighting*, akan membuat subyek lebih terlihat memiliki dimensi. Pencahayaan samping biasanya banyak dipakai untuk menonjolkan suatu benda karakter seseorang..
3. Cahaya dari belakang atau *back lighting*, akan menghasilkan bayangan subyek jauh atau berada di depan. Selain itu akan terpola dimensi.
4. Pencahayaan gabungan atau *mix lighting* merupakan gabungan dari tiga pencahayaan sebelumnya. Efek yang dihasilkan lebih merata dan meliputi setting atau latar yang mengelilingi obyek.

2.18 Pengertian Warna

Menurut J. Linschoten dan Drs. Mansyur (<http://www.designes.biz/>) warna dilihat dari sisi psikologis, warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan

bermacam-macam benda. Dari pemahaman di atas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada sesuatu.

2.19 Tipografi

Dalam situs <http://www.satriamultimedia.com/> Tipografi adalah perpaduan antara seni dan teknik mengatur tulisan, agar maksud serta arti tulisan dapat tersampaikan dengan baik secara visual kepada pembaca. Pengolahan tipografi tidak hanya terbatas lewat pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, dekorasi, kesesuaian dengan tema, tetapi juga meliputi tata letak vertikal atau horizontal tulisan pada sebuah bidang desain.

James Craig mengklasifikasi huruf menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Roman

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

2. Egyptian

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

3. Sans Serif

Pengertian San Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer sama.

4. Script

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

5. Miscellaneous

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Ilmu tipografi digunakan pada banyak bidang diantaranya desain grafis, desain web, percetakan, majalah, desain produk dll.

2.20 Makna Angle Kamera

Menurut Ming Muslimin dalam situs www.academia.edu makna dari *angle* kamera adalah sebagai berikut:

1. *High Angle (Bird Eye View)*

Posisi kamera lebih tinggi dari obyek yang diambil. Pada posisi kamera ini kesan yang akan disampaikan kepada penonton adalah suatu kekuatan atau rasa superioritas bahkan efek tersebut akan semakin meningkat jika ada penambahan ulkan. Oleh karena itu high *angle* diciptakan dengan

maksud untuk mengurangi rasa superioritas dan sekaligus subyek tadi akan melemah kedudukannya, kesan yang muncul adalah rasa tertekan pada subyek, kesedihan, hina, kecil dan kejauhan.

2. *Normal Angle (Straight Angle/Chest Level/eye level)*

Sudut pengambilan gambar ini kerap digunakan pada suatu acara yang gambarnya tetap atau statis. Penggunaan sudut pengambilan gambar ini cenderung menghasilkan gambar yang datar dan monoton jika tanpa variasi *angle* yang lain.

3. *Low Angle (Frog Eye View)*

Posisi kamera lebih rendah dari obyek yang diambil. Pada posisi ini kamera akan memberikan suatu kesan kepada subyek seperti bahwa subyek tadi mempunyai kekuatan yang menonjol di sini subyek tersebut akan kelihatan kekuasaannya, objek terkesan lebih tinggi, besar gagah, angkuh, sombong, perkasa dan berwibawa.

2.21 *Continuity Editing*

Menurut Harun Misbach Yusa Biran (1987: 302) *Continuity Editing* terdiri dari dari penyambungan klop, di mana *action* yang bersinambungan mengalir dari satu shot ke shot lainnya. Suatu *sequence* yang bersinambungan atau rangkaian dari penyambungan-penyambungan yang klop, boleh terdiri dari berbagai jenis shot yang difilmkan dari beberapa *angle* yang berbeda.

Continuity Editing mengutamakan untuk membimbing penonton melalui urutan kejadian dan dalam proses. *Continuity Editing* dapat menunjukkan kepada penonton apa yang penonton ingin melihat ketika mereka ingin melihatnya. Pada

akhirnya, penonton dapat menyimpulkan apa yang mereka lihat dengan logika mereka sesuai dengan naskah cerita (<http://www.cybercollege.com/>).



Gambar 2.24 *Continuity Editing*

Sumber : <http://mediablogs.keshacademy.com/>

